

# FANTASY ZONE

-SPIELANWEISUNG-  
(für 1 oder 2 Spieler)



**SEGA®**

© SEGA 1986

Printed in Japan

**SEGA®**

## ★ ZUERST FOLGENDES LESEN . . . . ★

Die SEGA CARD und die MEGA Spielkassette sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

### GEBRAUCH SEGA CARD MEGA SPIELKASSETTE

1. Versichern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist (OFF).
2. Dann schieben Sie die SEGA CARD oder die MEGA Spielkassette in das SEGA MASTER SYSTEM (siehe Abbildung unten).
3. Schalten Sie das Gerät an (ON). Wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, vergewissern Sie sich, daß die Kassette wie oben beschrieben richtig eingeschoben ist.
4. Nach Gebrauch schalten Sie erst den Computer aus (OFF), dann ziehen Sie die SEGA CARD oder die MEGA Spielkassette heraus und legen Sie sie zur sicheren Aufbewahrung in ihre Hülle.





Vor langer Zeit existierte im Weltraum eine „FANTASY ZONE“, in der ein mutiger Held mit Namen OPA-OPA kämpfte, um die „FANTASY ZONE“ vor ihren Feinden zu retten. Im Raumjahr 6216 brach das interplanetarische Währungssystem zusammen, wodurch alle Planeten von Plank befallen wurden. Auf Anweisung der „SPACE GUILD“ führen Sie die Streitmacht des „MENON PLANET“, um von den anderen Planeten Geld zu stehlen und mit diesem Kapital eine mächtige Festung in der „FANTASY ZONE“ aufzubauen. Um ihren dringenden Planen ein Ende zu setzen, startet OPA-OPA sofort zur „FANTASY ZONE“, wo

## RUNDE 1 PLAEAF (PLANET OF GRENNERY) (Grüner Planet)



**MOOCOLON**

Dies ist ein Feind auf dem Boden. Er läuft dauernd auf den Spieler zu, aber er ist zu langsam.



**GUJI-GUJI**

Er ist sehr schlaff und fliegt mit seinen schlaffen Armen (die sich in Flügel verwandeln).



**SOURTHAM**

Ein scherenartiger Feind, der auf den Spieler zukommt.



**BOTTAGO**

Er streckt seine Beine und zielt sie wieder an nach oben/unten, rechts/links und diagonal, wobei er sich dem Spieler nähert und Waffen aus seinen ausgestreckten Beinen abschießt.



**THAKA - THAKA**

Drei sich drehende Bälle, die in der Luft zirkulieren

## **BASE (BASIS)**



Auf jedem Planet wird, wenn jede Basis zerstört ist, ein großes Monster den Spieler anfallen. Wenn Sie es zerstören, kommen Sie in die nächste Runde

## **RUNDE 2 TABAS (PLANET OF FIRE) (PLANET DES FEUERS)**



**C-SOUL**

Kommt räumend auf den Spieler zu



**ASWORM**

Er verfolgt OPA-OPA, wobei er sich in 16 Richtungen bewegt



**BÖTELYNN**

Feuert Geschosse aus seinem spitzen Ende



**CHAMBA**

Flattert mit seinen Flügeln und verschwindet in der Luft



### COULON

Kann schnelle Verbindungen herstellen, wie eine Fledermaus. Schießt Raketen aus seinen Flügeln und greift den Spieler mit dem Körper an.

### BASE (BASIS)



## RUNDE 3 LA DUNE (PLANET OF SAND) (Planet des Sandes)



### GORO

Kommt heran geduldet und stoppt. Dann kommt er hoch und feuert.



### PATA<sup>2</sup>

Mit seinem weit offenen Mund frisst er auf OPA-OPA zu.



### ONYANNA

Während er sich auflöst und Luft abläßt, schießt er auf Sie.



### BOHT

Wenn er sich nach oben und unten streckt und schrumpft, kommt er auf den Spieler zu.



**POYON**

Augäpfel kullern auf dem äußeren Rand seines Körpers. Er verändert die Größe und schleudert verschiedene Geschosse.

**BASE (BASIS)**



## RUNDE 4 DOLMINICCA (SUPER PLANET)



**SHATBOO**

Nähert sich dem Spieler, warnt und er seine Flügel öffnet und schließt.



**E-ZAB**

Kommt gellogen, indem er sich öffnet und schießt.



**SQUEL**

Er schießt Waffen ab, während er sich von einem Kreis in ein Quadrat verwandelt.



FLOWEYE

Kommt stets auf OPA-OPA zu

BASE (BASIS)



## RUNDE 5 (PLANET OF ICE) (Planet des Eises)



JERRY

Bewegt sich auf den Spieler zu,  
während er größer und kleiner  
wird



M.F.

Ein fischartiger Feind, der ver-  
sucht, auf Ihnen zu landen

Zusätzlich wird OPA-OPA auf den Planeten von SOUTHAN (PLANET  
OF GREENERY; BONT (PLANET OF SAND) und COULON (PLANET OF  
FIRE) bestiegen

BASE (BASIS)



**RUNDE 6 (PLANET OF CLOUDS)**  
(Planet der Wolken)



**BILLIAN**

Während er sich dreht, fließt er seine Wolken ab und verwandelt sich selbst in eine Gestalt

Ebenso wird JERRY (PLANET OF ICE), ASWORM und BOTELYNN (PLANET OF FIRE) und SOUL (SUPER PLANET) erscheinen

**BASE (BASIS)**



**RUNDE 7 POCRIUS (PLANET OF WATER)**  
(Planet des Wassers)



**RECAL**

Eine hart arbeitende Kreatur, die auf dem Spieler kocht.

Zusätzlich zu RECAL im C-SOUL (PLANET OF FIRE), PATA<sup>A</sup> und POYORI (PLANET OF SAND) und MF (PLANET OF ICE) in das Spiel ein

**BASE (BASIS)**

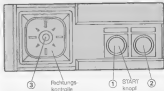




## RUNDE 8 SALFAR (PLANET OF THE EVIL SPIRITS) (Planet der bösen Geister)

Hier lebt eine Anzahl großer monströser Kreaturen. Auch wenn sie von mehreren Schüssen getroffen sind, können sie nicht zerstört werden. Wählen Sie geschickt Ihre Ausrüstung, um Ihre POWER (Kraft) zu vergrößern und kämpfen Sie gegen sie. Sie müssen schon selbst herausfinden, wie die fremden Wesen sind.

## ★ SPIELEN MIT DEM CONTROL PAD ★



- ① FIRE (Shoot)-Knopf | Um auszumarschieren, halten Sie den Knopf gedrückt.
- ② BOMBEN (Bomb)-Knopf |
- ③ Manöver OPS-OPS (★) |

Bewegen Sie  , um Dinge in PARTS SHOP (Ausrüstungsgeschäft) (  ) auszuwählen.  
Positionieren Sie  , um ein Zeichen in der PARTS SELECT (Ausrüstungsauswahl) Szene (  ) zu wählen.

- ① oder ② PARTS SHOP (erwerben)-Knopf  
PARTS SELECT Knopf

Einzelheiten zu PARTS SHOP und PARTS SELECT  
siehe Seiten 18 - 21

## SPIELANWEISUNG

### ★ ZIEL DES SPIELS ★

Zerstören Sie die großen Kreaturen und alle Basen (BASES) auf dem Planet, um die „FANTASY ZONE“ zu retten und erbauen Sie die Münzen, die für das Erlangen zusätzlicher POWER (Kraft) benötigt werden.

### ★ SPIELERDE ★

Die Anzahl der zusätzlichen OPA-OPA's (das Raumschiff des Spielers) ist 2. Wenn alle 3 vorhandenen OPA-OPA's verloren sind, ist das Spiel vorbei.

### ★ START ★



1 Up  
(Punkte von Spieler 1)

TOP  
(höchste Punktzahl)



2 Up  
(Punkte von Spieler 2)

Für Spieler 2 drücken Sie den START-Knopf des CONTROL PAD 2.

Für Spieler 1 drücken Sie den START-Knopf des CONTROL PAD 1.

### Für 1 Spieler

Sie als OPA-OPA sind der Einzige, der die „FANTASY ZONE“ retten kann. Sie werden auf Ihrem Weg mit verschiedenen Feinden zusammengefaßt. Benutzen Sie die POWER UP-Ausrüstung (siehe Seiten 18 - 21), die Ihnen die nötige Schlagkraft in Ihrer Schlacht geben kann.

### Für 2 Spieler

Wer von Ihnen, Sie oder Ihr Freund, wird der „FANTASY ZONE“ den Frieden bringen?



Auf dem Bildschirm kann nicht der gesamte Planet auf einmal gezeigt werden. Betätigen Sie die Richtungskontrolle und der Bildschirm bewegt sich nach rechts oder links. Jetzt wird auch der Rest des Planeten sichtbar.



### ★ OPA-OPA's Geldbestand ★

Erbauen Sie soviel Münzen wie möglich, um die POWER UP-Ausrüstung kaufen zu können.

Es gibt 3 verschiedene MÜNZGRÖßEN, wobei die größten die wertvollsten sind.

## ★ PARTS SHOP ★



### SPEEDUP PARTS

**BIG WINGS**  
(macht die Geschwindigkeit etwas schneller)

**JET ENGINE**  
(~noch schneller)

**TURBO ENGINE**  
(~sehr schnell)

**ROCKET ENGINE**  
(jedem schnell)

### WEAPON 1 (Bewaffnung)

- benutzen Sie Knopf 1 -

**WIDE BEAM** - Blockschuß

**LASER BEAM** - Laserschuß

**7-WAY SHOT** - 7-Strahlerschuß

Während des Spiels erscheint dieses Bild. Wenn Sie es erobern, gelangen Sie zu der PARTS-SHOP-Szene und können POWER-UP Ausrüstung und Bewaffnung in Höhe Ihres Geldbestandes kaufen.



1. Mit der Richtungskontrolle 3 bewegen Sie den Bildschirm und legen den gewünschten Gegenstand fest.
2. Mit ( + ) bewegen Sie zur gewünschten Ausrüstung oder Bewaffnung.
3. Wenn blinkt, drücken Sie 1 oder 2.

Sie erwerben Ausrüstung, indem Sie die Punkte 1 - 3 wiederholen. Wenn SOLD OUT (ausverkauft) erscheint, kann dieser spezielle Gegenstand nicht erworben werden.

### WEAPONS 2 (Bewaffnung)

- benutzen Sie Knopf 2 -

**TWIN BOMBS**  
(2 Bomben nacheinander abgeworfen)

**SMART BOMB**  
(zerstört alle auf dem Bildschirm befindlichen Feinde auf einmal)

**FIRE BOMB**  
(zerstört alle Feinde in horizontaler Richtung)

**HEAVY BOMB**  
(zerstört alle Feinde in vertikaler Richtung)

### Hinweis:

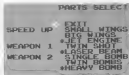
Wenn Sie bereits genügend Ausrüstung gekauft haben, auch wenn noch reichlich Geld vorhanden ist, bringen Sie zu EXIT und drücken Sie Knopf 1 oder 2.

Gehen Sie dann zur PARTS-SELECT-Szene.

## ★ PARTS SELECT (Ausstattungs Auswahl) ★



Nachdem Sie Ausrüstung und Bewaffnung wie zuvor beschrieben im PARTS SHOP gekauft haben, gehen Sie zur PARTS SELECT-Szene



Bevor Sie mit der POWER-UP Ausrüstung und Bewaffnung neu versorgt werden, werden Dinge wie SMALL WINGS, TWIN SHOT und SINGLE BOMB benutzt

Gleichzeitig, wenn Ausrüstungsgegenstände gekauft worden sind, kann immer nur ein Gegenstand von jeder Kategorie SPEEDUP, WEAPON 1 und WEAPON 2 benutzt werden. Also wählen Sie nur einen von jeder Gruppe aus

1. Bewegen Sie mit der Richtungskontrolle (8) (11), neben den gewünschten Gegenstand und drücken Sie dann 1 oder 2 (an 1 erscheint neben dem ausgewählten Gegenstand)
2. Wenn Sie 3 ausgewählt haben, wiederholen Sie die o.g. Prozedur und bewegen Sie mit der Richtungskontrolle (8) (11) neben EXIT und drücken Knopf 1 oder 2

Jetzt, mit der POWER-UP Ausrüstung und Bewaffnung, sind Sie bereit, das Spiel fortzusetzen

**Hinweis:** Wenn am OPA-OPA verloren ist, sind alle erworbenen Dinge verloren

Kaufen Sie erneut im PARTS SHOP, wenn Sie genügend Geldbestand haben



Während des Spiels, nachdem die POWER-UP Ausrüstung und Bewaffnung erworben wurde, erscheint dieses Bild. Wenn Sie es erobern, können Sie auch in die PARTS SELECT-Szene kommen

Dort können wieder Gegenstände aus der zuvor erworbenen POWER-UP Ausrüstung ausgewählt werden

## ★ PUNKTE ★

Ein Fend  
BASE  
Große Kreatur

100 Punkte  
100 Punkte  
10000 Punkte

## ★ BONUS ★

Nach dem erfolgreichen Abschluß von 8 Runden werden folgende Punkte als BONUS addiert

- die verbleibende Anzahl an Geldscheinen x 10 Punkte
- die verbleibende Anzahl von Spielern x 1 Million Punkte

## ★ EIN RAT VON PROFESSOR PLAYOR ★

• Je früher die Fende nach dem Spielanfang zerstört werden, desto höher ist der Wert der Münzen

• Berechnen Sie während des Spiels genau die Effektivität von jeder der POWER-UP Ausrüstungsgegenstände und Waffeln!



## ★ BEHANDLUNG DER SEGA CARD UND DER MEGA SPIELKASSETTE ★

Die SEGA CARD und die MEGA Spielkassette sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

– Vorsichtsmaßnahmen –  
Vor Nässe schützen!



★ Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA CARD kleben

Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen

Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben

Nach Gebrauch in die Hülle legen

## ★ PUNKTETADEL ★

NAME				
DATUM				
PUNKTE				

NAME				
DATUM				
PUNKTE				

NAME				
DATUM				
PUNKTE				

NAME				
DATUM				
PUNKTE				

★ PUNKTETAFEL ★

NAME					
DATUM					
PUNKTE					

NAME					
DATUM					
PUNKTE					

NAME					
DATUM					
PUNKTE					

NAME					
DATUM					
PUNKTE					